**TUGAS**

**PROYEK PERANGKAT LUNAK  
USER STORY**



Disusun oleh:

Endri Mujiono A11.2019.12339

Habib Kuncoro Jati A11.2019.12326

Andre Dika Pangestu A11.2019.12309

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2022**

# Daftar Isi

[Daftar Isi 2](#_Toc105485870)

[A. User Story 3](#_Toc105485871)

[B. Kebutuhan Teknis dan Non-Teknis 4](#_Toc105485872)

[C. Work Breakdown Structure 6](#_Toc105485873)

[D. Timeline 6](#_Toc105485874)

# User Story

Di zaman yang serba digital ini, dunia bisnis tidak ketinggalan juga telah menerapkan beberapa proses digital dalam banyak hal di dalamnya. Bisnis yang dulu banyak dilakukan secara manual, pada waktu ini telah mulai tergantikan dengan alat alat modern yang serba otomatis. Oleh karena itu, sekarang banyak kita jumpai pengusaha-pengusaha memulai untuk memasukkan usahanya ke dalam dunia digital, karena dengan hal ini para calon pelanggan mereka akan semakin mudah menjalin transaksi dengan mereka.

Pada kasus ini terdapat pelanggan seorang wirausahawan. Usaha yang yang dimiliki oleh pelanggan ini berada di bidang *food and beverage*, yaitu kafe. Kafe yang dimiliki oleh pelanggan ini memiliki keunikan tersendiri. Keunikan dari kafe ini ada pada konsep untuk membuat pengunjung lebih nyaman dan tidak bosan saat berada di kafe tersebut, dan juga memiliki cita rasa yang berbeda. Konsep yang ditawarkan pada kafenya adalah menyediakan beberapa permainan, seperti kartu remi, *boardgame* atau permainan papan yang dapat dipinjam lalu dimainkan oleh pengunjung kafe selama berada di sana.

Walaupun sudah menyediakan fasilitas tambahan ternyata pelanggan memiliki masalah yang dialami sehari hari yaitu : pengunjung kafe dapat meminjam permainan papan yang disediakan tanpa mengetahui siapa yang meminjam. Pelanggan sering menemukan permainan papan yang disediakan di kafenya menjadi rusak atau bahkan hilang karena tidak adanya sistem untuk mengontrol inventarisasi permainan papan di kafenya.

Jadi, pelanggan menginginkan bagaimana caranya agar permainan papan yang ada pada kafenya itu dapat diatur pada sistem inventaris yang terstruktur. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk mencatat pengunjung kafenya yang sedang meminjam permainan papan.

Selain itu, Pelanggan juga ingin pengunjung kafenya merasa lebih mudah saat memesan makanan dan minuman dikafenya dengan cara melakukan digitalisasi menu yang ada di kafenya. Dengan adanya cerita dari pelanggan ini dibutuhkan suatu sistem yang dapat menampung segala keperluan pelanggan.

# Kebutuhan Teknis dan Non-Teknis

#Analisis Kebutuhan Sistem

Aplikasi yang dibangun, diharapkan user dapat mendaftarkan akun, melihat seberapa ramai antrian dan memberikan notifikasi waktu bergantinnya user/pelanggan, dengan yang lebih lanjutnya yaitu:

1. Pelanggan mendaftarkan akun mereka pada Smartphone dengan menggunakkan jaringan internet dan pendaftaran dilakukkan secara online pada website
2. Menunjukkan nomor antrian dan menampilkan waktu bergantinya user pada tampilan.
3. Memberikan notifikasi disaat waktu bergiliran.
4. Operator melakukkan perubahan giliran melalui website dengan PC yang telah disediakan.

#Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dibagi menjadi dua, yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan perangkat keras. Analisis perangkat keras bertujuan untuk memudahkan proses perancangan dan implementasi dalam pembangunan system.

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Kebutuhan Pengguna (KP)** |
| KP.1 | Membuat aplikasi yang dapat mengelola pelanggan milik klien |
| KP.2 | Membuat aplikasi yang dapat mengelola peminjaman Fasilitas yang ada di kafe |
| KP.3 | Membuat aplikasi android yang dapat menginformasikkan ketersedian slot tempak duduk |

Table.01 Kebutuhan Pengguna

1. **KEBUTUHAN FUNGSIONAL**

Kebutuhan fungsional untuk membuat aplikasi kafe talk:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **Kebutuhan Fungsional** | **No.Kebutuhan Pengguna** |
| KF.01 | Membuat master pelanggan kafe | KP.1 |
| KF.01 | Membuat master pelanggan peminjam fasilitas | KP.2 |
| KF.03 | Menjalankan digitalisasi pelayanan | KP.2 |
| KF.04 | Membuat slot master peminjam dan yang sudah mengembalikan fasilitas tersebut | KP.3 |
| KF.05 | Membuat master user kafe manajement pelanggan | KP.1 |
| KF.06 | Sinkronisasi database | KP.2 |
| KF.07 | Mendapatkan infromasi ketersersediaan slot maian yang masih ada | KP.3 |

Table.02 Kebutuhan Fungsional

1. **KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL**

Kebutuhan non fungsional adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik Sistem
2. Membatasi hak ases aplikasi dengan fungsi login
3. Singkronisasi database bisa berjalan sendiri tanpa ada pengguna yang menjalankan
4. Laporan disajikan dalam bentuk data grafik
5. Perangkat Lunak
6. Menggunakan minimal windows 7
7. Aplikasi Xampp, PHPmyAdmin, MySql, dan mungkin tambahan aplikasi lainnya.
8. Browser Google Chrome
9. Kebutuhan Perangkat Keras
10. Kebutuhan Ram minimal 2Gb
11. Kebutuhan Minimal Storage 2Gb
12. Koneksi internet / Wifi
13. **Work Breakdown Structure**
14. **Timeline**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTIVITY** | **JUNI** | | | | **JULI** | | **AGUSTUS** | | **SEPTEMBER** | | |
| 2 Juni | 3 Juni | 4 Juni | 5 Juni | 1 Juli | 7 Juli | 1 Ags | 30 Ags | 1-Sep | 3-Sep | 4-Sep |
| Perencanaan Waktu dan biaya proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pembentukan Tim |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mendefinisikan user story menjadi fitur sistem |  |  |  |  | | |  |  |  |  |  |
| Perancangan sistem |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |
| Implementasi sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Pengujian Aplikasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |
| Evaluasi Proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |